スーパーファミコン®

大空に賭ける エアマネジメント

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

SHVC-AL

エアラインネットワーク



KOEI



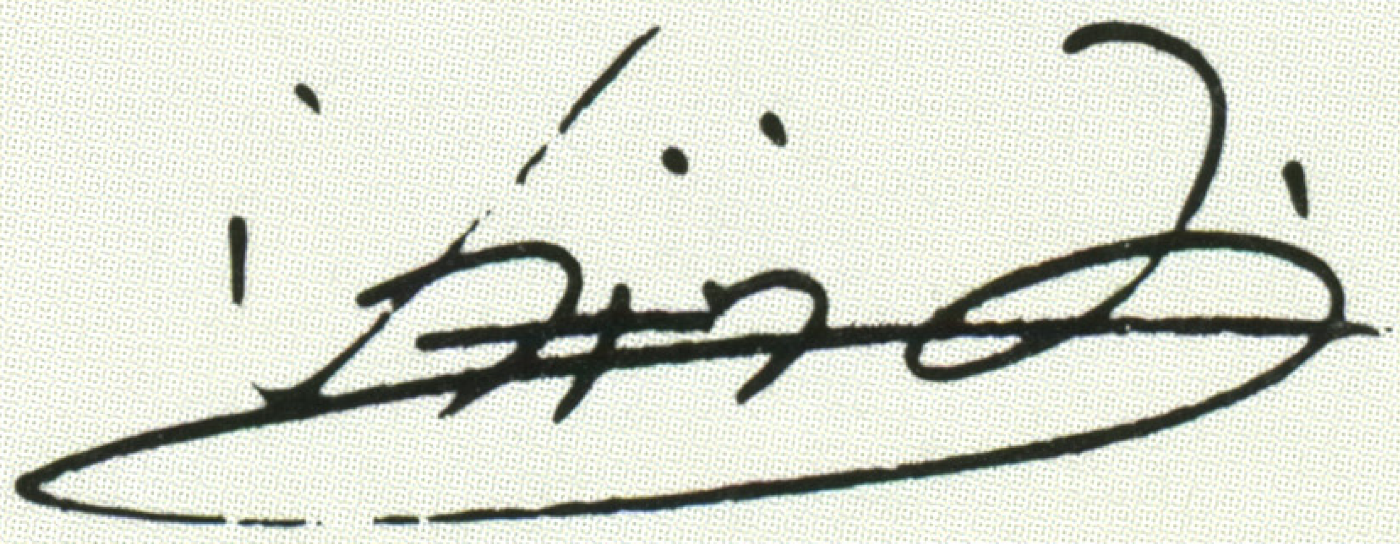
・はじめに・

子供の頃、紙飛行機を作って飛ばした記憶があると思います。おそらく、知らぬ間に培われた空への憧れなのでしょう。いつのまにか多くの人が忘れてしまう空への憧憬を、大人になっても持ち続けた人々がいました。彼ら、すなわちライト兄弟は、ついに飛行機を発明したのです。1903年のことでした。

それからというもの、飛行機は格段の進歩を遂げました。エンジンはレシプロからジェットへ変わり、飛行距離も飛行時間も昔では考えられないほど長くなりました。発明後わずか１世紀足らずで、ひとつの空港から分単位で飛行機が飛び立ち、世界各国に多くの人々が輸送される時代となったのです。

いまや航空業界は人々の生活に大きく関わってきています。しかし、新しい業界ゆえに、自社の航路だけで世界各国に行くことができるという航空会社は、まだ存在しません。大胆かつ慎重に航路を広げ、あなたの手で初のワールドネットワークを作り上げてください。

シブサワ・コウ



使用上のご注意

●ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
●長時間ゲームをするときは、健康のため、約２時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
●端子部に手を触れたり、水にぬらす等、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないで下さい。
●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書きそえて、下記の当社あてにお送り下さい。検査の上、次のように処理させていただきます。　なお、サウンドウエア（ＣＤ）の交換はご容赦願います。

１．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

２．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします。

３．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承下さい。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」でお送り下さいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町　1―23―3
株式会社　光栄
ＳＦＣ『エアーマネジメント』ユーザーサポート係

目次

I.『エアーマネジメント』の世界へ

ゲームの背景――1人でも多くの乗客を求めて

20世紀後半に入り、航空業界の競争は年々激化しています。各社とも航路網の拡大に努める一方、新規の旅客を求め、固定客を手放すまいと戦略を練っているのです。
各社が共通して目指しているのは、全世界を航路でつなぐこと、すなわちワールドネットワークです。もし、それが完成すれば、他のどの会社よりも多くの収益をあげることができるはずです。
しかし、人間は感情的な生き物です。いくら安くて便利であっても、サービスが悪くて不愉快な思いをした人は、その航空会社を利用したくなくなるでしょう。また、事故が起きれば、もうその会社の飛行機には乗りたくないと思われてしまうのです。
現代の航空会社に求められているのは、便利な航空網に加え、安全性と快適度なのです。乗客が求める安全で快適な空の旅を提供できるよう、各社とも航路の拡大だけでなく、設備にも十分な投資を心がけるべきでしょう。

メジャー・エアラインを目指して

航空業界では、会社を評価するときにメジャー、マイナーという言い方をします。メジャー・エアとは、便が定期的にあり、欠航や遅れも少なく、サービスも良いと世間的に認められる、いわゆる一流の航空会社を指します。マイナー・エアとは、逆に、2、3日の遅れはしょっちゅうで、ビジネスなどでの利用は不向きな会社のことです。業界でトップに立とうとするからには、まずメジャー・エアとして世間に認められる業績をつくりたいものです。

では、メジャー・エアと呼ばれる会社になるにはどんな要素を満たせばいいのでしょうか。航空会社に求められる資質――航路網・安全性・快適度について、具体的に見ていきましょう。

◆幅広い航路網

世界中のどの都市へも行くことができるということは、当然ながら大きな魅力です。多くの都市に乗り入れることによって、乗客に安心感と信頼感を与えます。

◆何よりも安全性

飛行機に乗るということは、乗客は生命を航空会社に預けることになります。整備が悪く、しばしば事故や故障が起こるような会社の飛行機に乗りたい人はいません。また、ストライキの記事がテレビのニュースを賑わせているような会社も旅客の不信感を募らせます。

◆空上のオアシスであるべき機内

誰でも疲れているときはイライラします。乗客は空港のチェックインでうんざりするほど並んで、すでに疲れているのです。せめて機内ではゆっくりとくつろぎたい……。そんなとき、もしスチュワーデスの応対が冷たかったら、乗客の心は不快感でいっぱいになるはず。乗客によけいな気遣いはさせたくないものです。

どこへいくにも便利であり、いつでも遅延や安全面の心配をせずに飛行機に乗ることができて、さらに機内でゆったりとくつろぐことができる――そういう印象をわずか一度の搭乗で乗客に与えられる航空会社こそ、一流と呼ばれるにふさわしいといえるでしょう。



Ⅱ.ゲームを始める前に

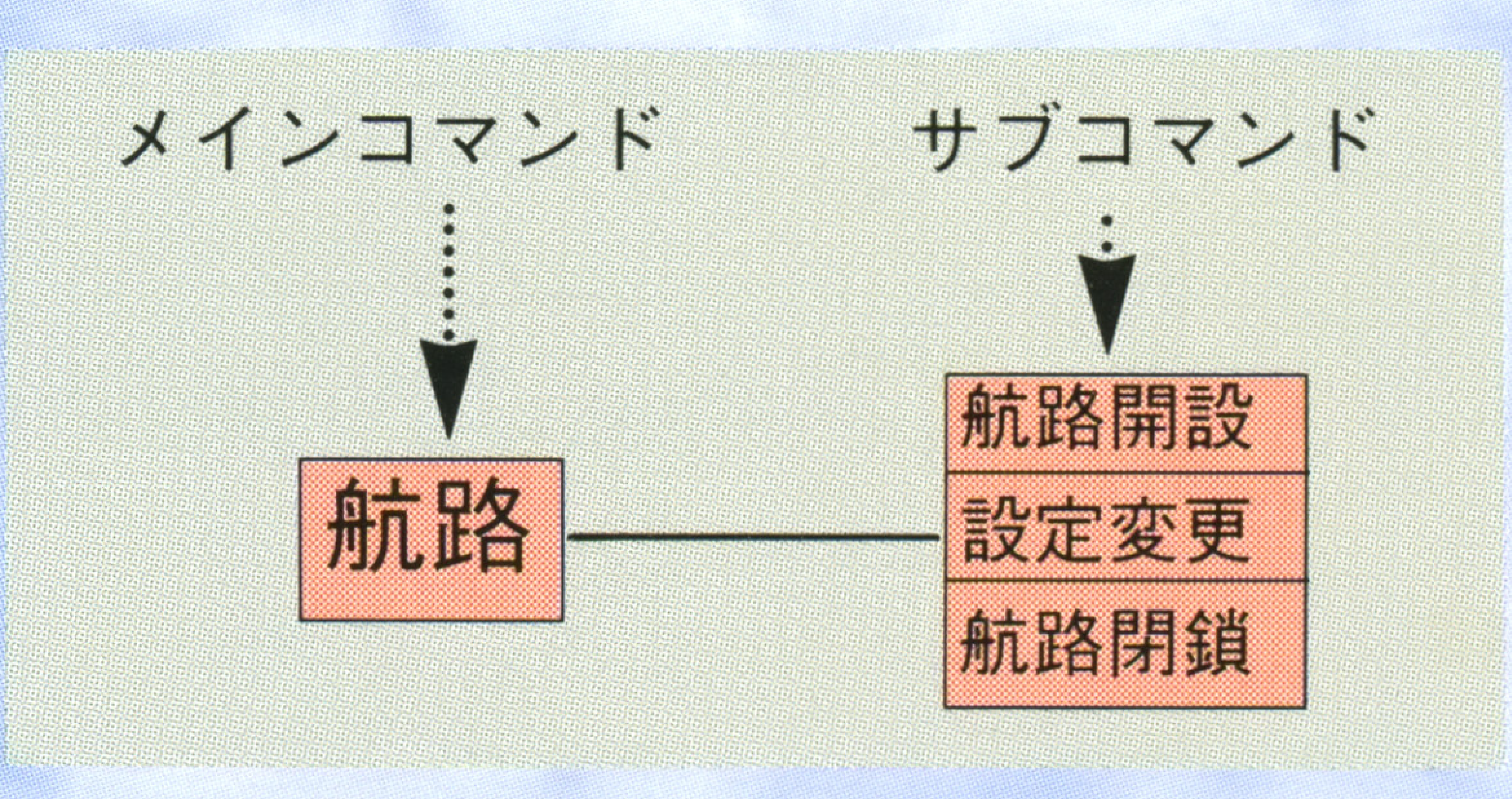
用語について

このマニュアルでは、次の言葉を使用します。

メニュー画面…NEW GAME, CONTINUEが表示されている画面です。

コマンド…コンピュータへの命令です。

命令の中で主なものをメインコマンドといい、メインコマンドの中で細かく分けた個別の命令をサブコマンドといいます。



ターン…コマンドを出す機会です。ゲーム中で3カ月経過するごとに1回やってきます。

メイン画面…自分のターンが回ってきたときに表示される画面です。

カーソル…都市とコマンドを指定するときに使います。マップ上では三角すいの形をしています。

マップ…メイン画面で表示されている地図です。

システム画面…ゲームのセーブ、ＢＧＭの設定などを行う画面です。

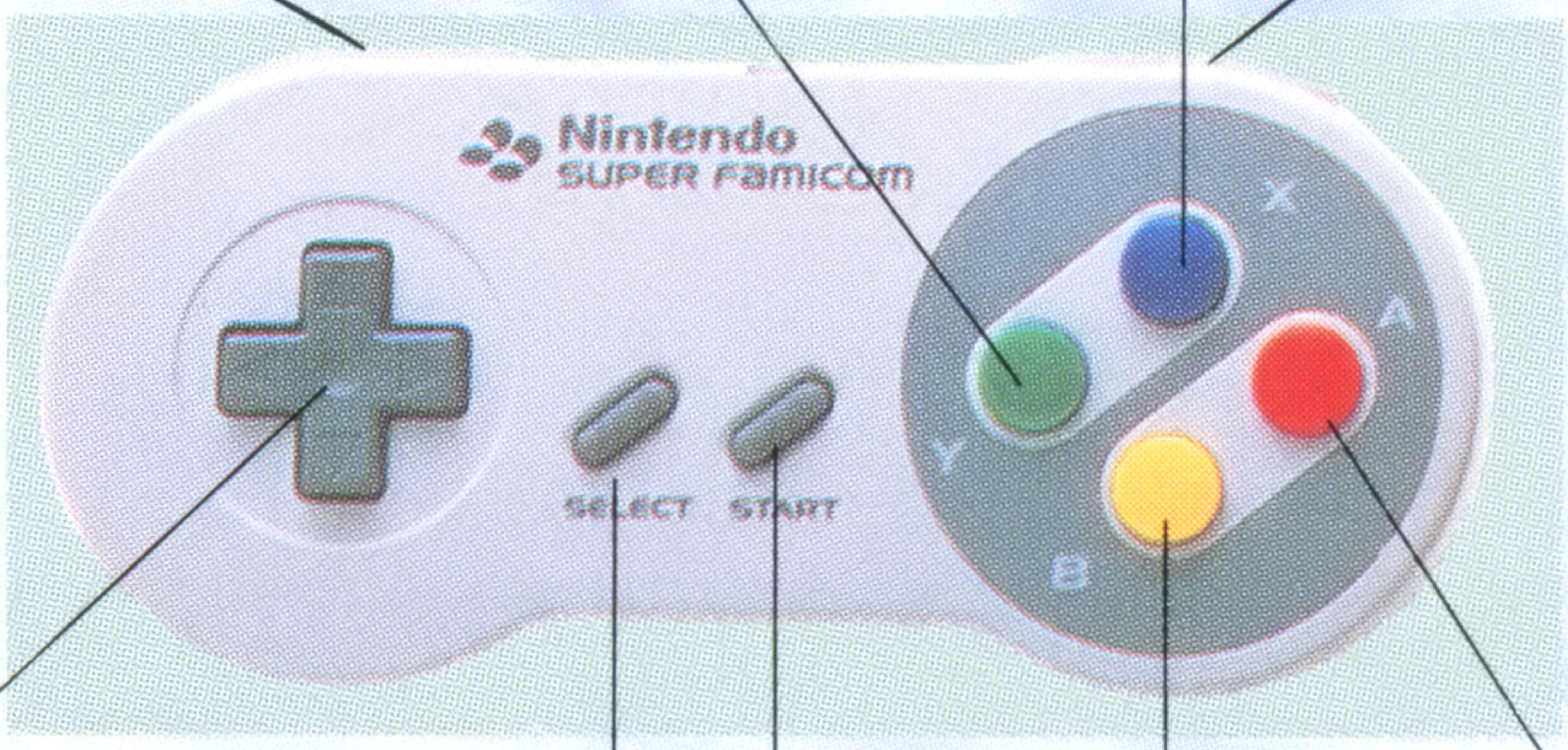


❶メイン画面 ❷マップ ❸メインコマンドバー

コントローラの使い方

コントローラーはⅠ、Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。２人以上でプレイする場合も、人数に関係なく、どちらのコントローラーも使えます。

各種のボタンは主に次のように使います。



◆メインコマンドを選ぶとき

メイン画面の下部に８種類のグラフィックが並んでいるバーがあります。これがメインコマンドバーです。プレイヤーのターンが回ってくると、航路コマンドのグラフィック表示が大きくなります。この状態でＡボタンを押すと、航路コマンドを選んだことになります。✚ボタンを→←に動かすと、グラフィック表示が大きくなるコマンドが変わります。

◆都市の情報を見るとき

マップを呼び出し、情報を見たい都市をカーソルで指します。カーソルは✚ボタンの↑↓→←で動きます。Ｘボタンを一緒に押すと、より速くカーソルが動きます。

ゲームをセットする

①ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れます。

②オープニングが始まります。スタートボタンを押して下さい。

③次のようなメニュー画面が表示されます。

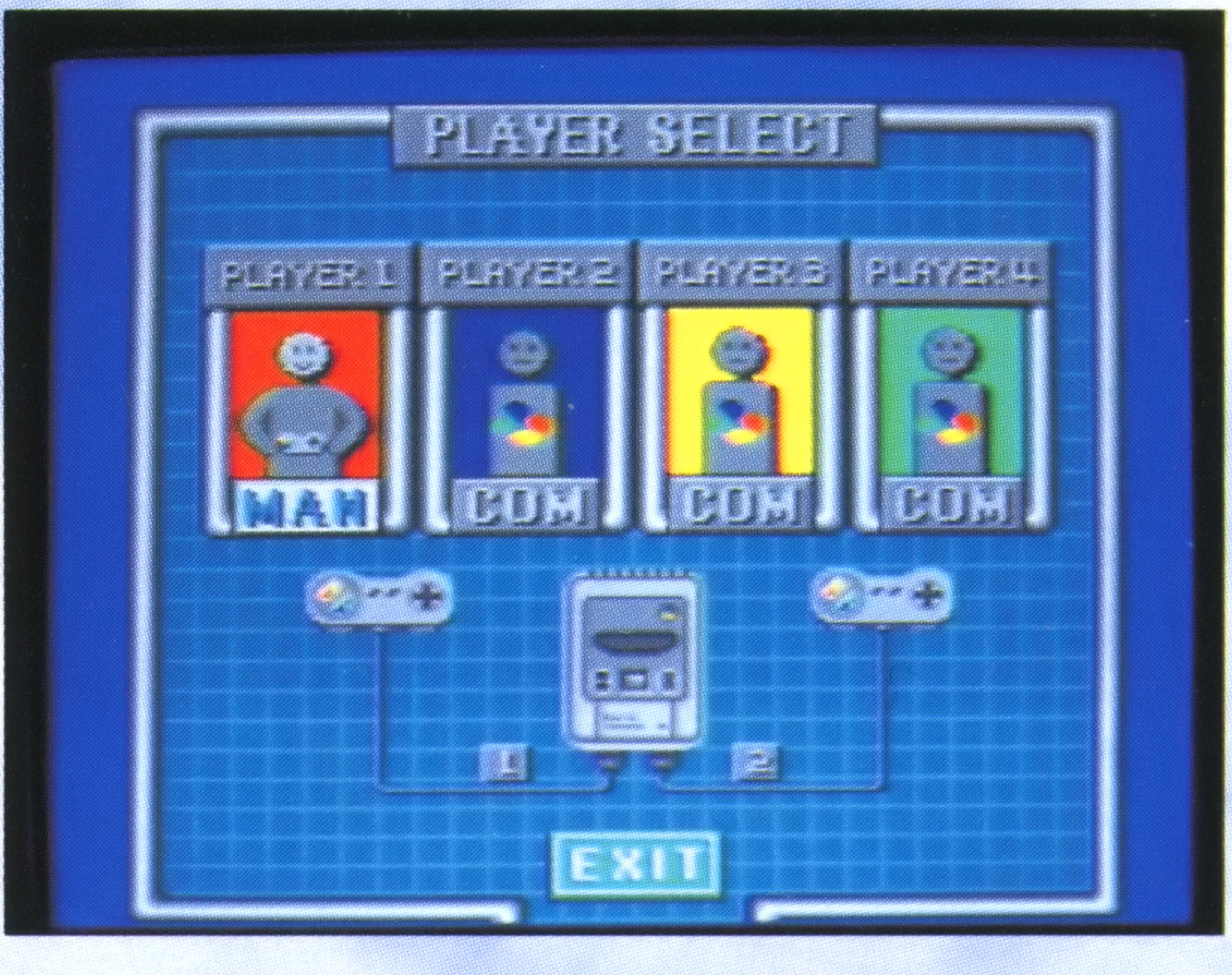


新しくゲームを始める

①メニュー画面で、NEW GAMEを選び、Aボタンを押して下さい。

②プレイしたいシナリオを選びます。

③4人のプレイヤーの担当者を決めます。人間が担当するプレイヤーは「MAN」、コンピュータ担当は「COM」を選択します。選択はAボタンで行います。ターンが回ってくる順番は､毎回ランダムに決まります。



PLAYER-1の選択肢が青色表示になっているときに、Aボタンを押すと、「MAN」「COM」が切り替わります。PLAYER-1を決定したら、✚ボタンで選択肢を←→に移動させ、PLAYER-2〜4の担当を決めます。

④4人とも決定したら、✚ボタンの↑↓でEXITを緑色の文字表示にし、Aボタンを押します。

⑤本社都市を決定します。1つの都市には1人のプレイヤーの本社都市しか設定できません。

⑥会社名を設定します。あらかじめ入力されている名前を変更したいときは、会社名を入力します。最大7文字まで入力できます。

⑦コンピュータの強さを設定します。レベルの数字が大きいほど強くなります。はじめてプレイするときは、レベル1に設定しましょう。

⑧すべての設定を終えると、確認のメッセージが表示されます。変更したいときには、Bボタンを押してシナリオから決めなおします。よければAボタンを押してください。ゲームが開始します。

ゲームの再開(ロード)

メニュー画面上でCONTINUEを選んで下さい。セーブしたところからゲームを再開します。２つのセーブデータのうち、どちらをロードするのかを選びます。

デモプレイについて

ゲーム開始時の設定で４プレイヤーともコンピュータの担当にすると、デモプレイを見ることができます。デモプレイを終了するときはリセットボタンを押してください。

その他の設定

終了、ＢＧＭの設定などは、この機能画面で行います。メイン画面が表示されているときに、スタートボタンを押してください。



◆セーブ

ゲームの内容を保存します。ゲーム内容は２つセーブできます。同じ番号に新しくセーブすると、以前にセーブしたゲーム内容は消えてしまいますので、注意してください。

◆ＢＧＭの変更

鳴らすＢＧＭを他のＢＧＭに変更します。最初は本社都市のある地域のＢＧＭに設定されています。

◆ＢＧＭ　アリ／ナシ

最初はＢＧＭはアリ（鳴らす）に設定されています。鳴らさない場合は、設定をナシにしてください。

◆効果音　アリ／ナシ

最初は効果音はアリ（鳴らす）に設定されています。鳴らさない場合は、設定をナシにしてください。

◆メッセージスピード

最初はメッセージの流れる速さはフツウに設定されています。ハヤイ、フツウ、オソイの３種類から選んでください。

◆GAME END

ゲームを終わります。同じところからゲームを再開するときは、セーブを行ってから終えてください。クレジットが表示されたら、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

◆EXIT

メイン画面に戻ります。

◆画面の切替について

メイン画面が表示されているときに１回Ｙボタンを押すと、カーソルがマップに移動します。



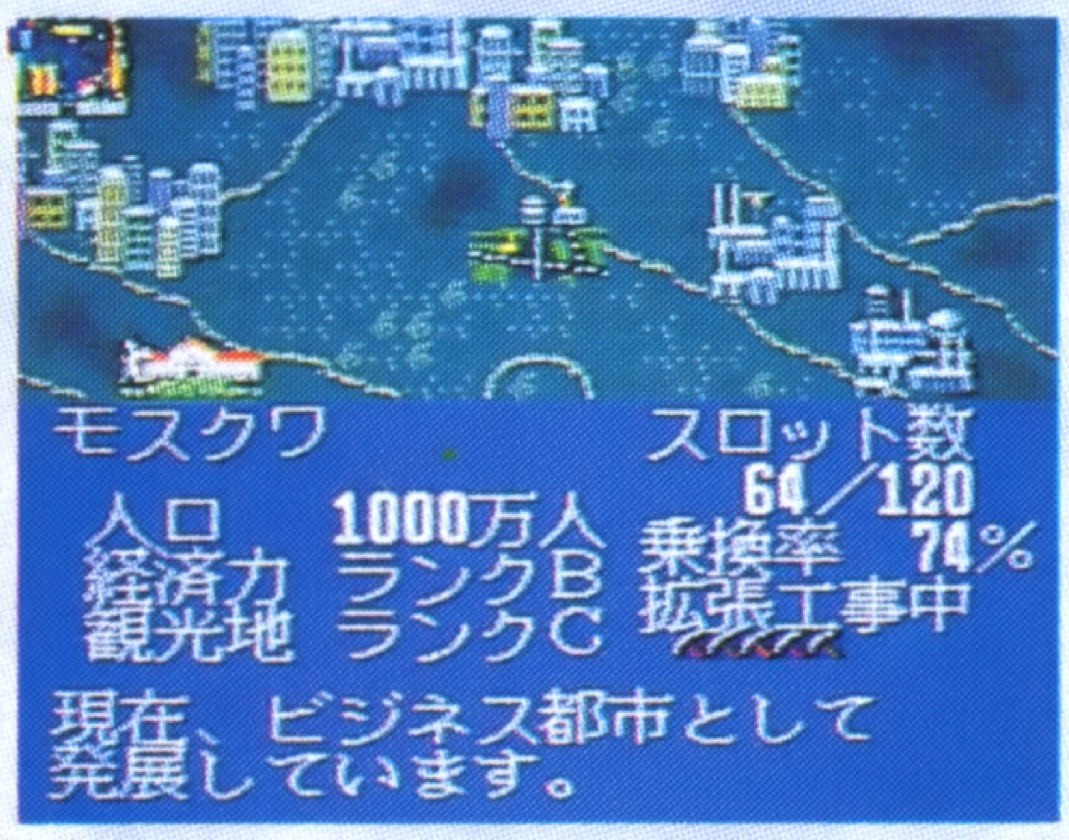
画面１.
マップ上のカーソルで都市を選びます。



画面２.
画面１.で交渉中の都市を選んだときは、交渉進展状況も見ることができます。



画面３.
画面１.で都市を選んでＡボタンを押すと、都市のグラフィックが赤い枠で囲まれます。



画面４.
画面３.でＡボタンをもう１回押すと、都市データが表示されます。



画面５.
画面３.でもう別な１つ都市を選ぶと、２都市間の距離と各社の参入状況を見ることができます。



画面６.

画面５.で選んだ２都市間の航路に数社が参入しているとき、Ａボタンで、各社の売上と輸送人員を見ることができます。



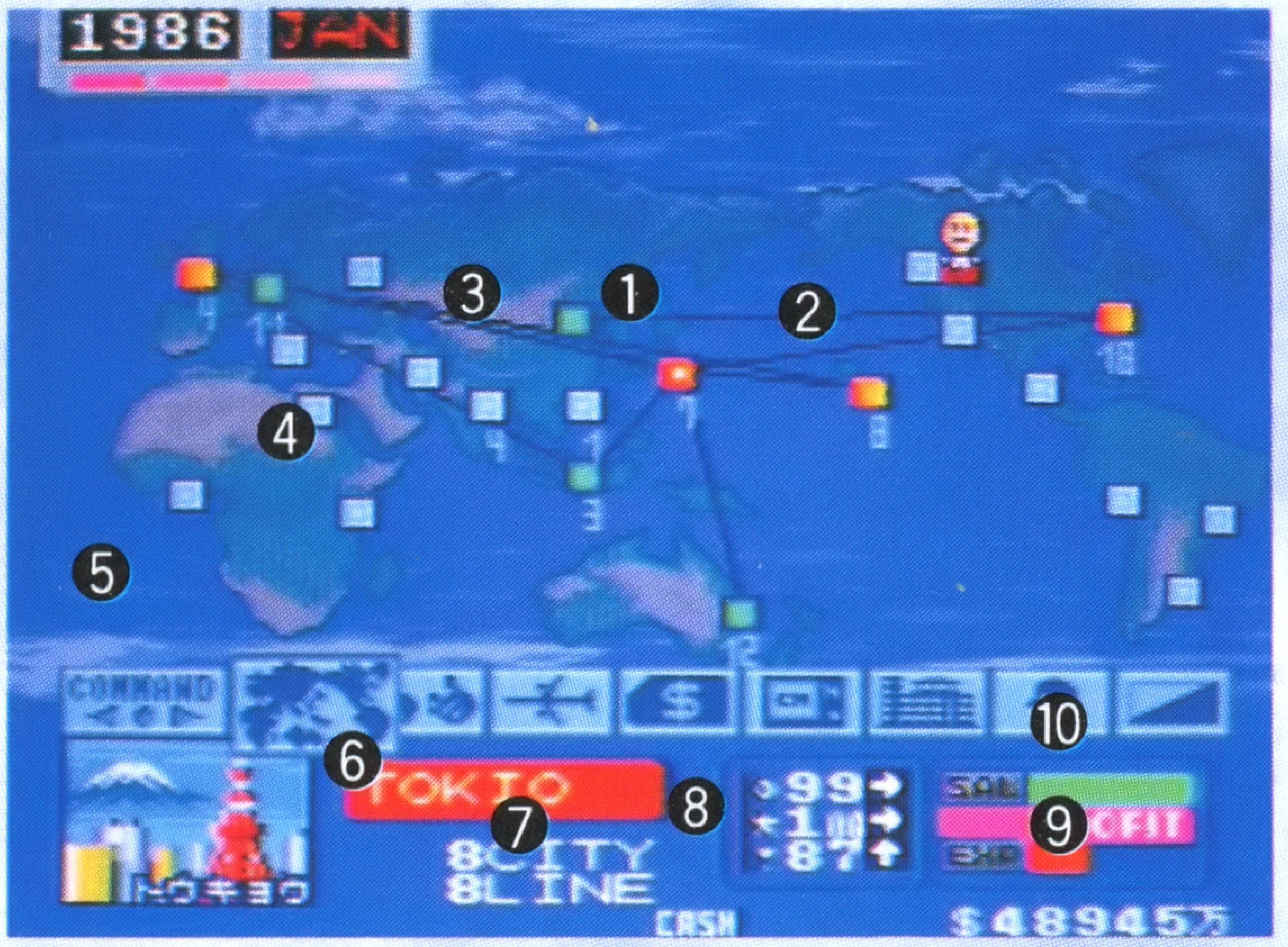
画面７.

画面１.でもう１回Ｙボタンを押すと企業データが表示されます。データを選び、Ａボタンで決定します。セレクトボタンを押すと、他社の企業データを見ることができます。

Ⅲ.世界一の航空会社を目指して

プレイヤーは航空会社の社長です。
プレイヤーの会社は、何機かの航空機と、ある空港の使用許可を与えられています。これを足がかりにネットワーク網(もう)を広げ、世界の都市をすべて自社の航路でつなぎ、乗客が他社の航路を使わなくても、世界中の都市に行くことのできる航空会社にすることがプレイヤーの使命です。ときにはストライキや、航空機の故障などが発生することもあります。さまざまな事態(じたい)に対処(たいしょ)しながら航路を拡大し、「トップ・エア」を目指してください。

ゲームの遊び方



❶本社都市 ❷支社都市 ❸連絡都市 ❹未連絡都市
❺コマンドバー ❻会社名とカラー ❼連絡都市数、航路数
❽設備 ❾資金 ❿売上・経費グラフ

画面には、世界地図と命令を出すためのコマンドが表示されています。コマンドはバーの上に絵で表示されます。
（コマンドの内容→P25）

1年は、4月から始まり翌年3月に終わります。プレイヤーは、3カ月に1度ターンが回ってきたときにコマンドを実行し、航路を拡張していきます。1回のターンにつき、いくつでもコマンドを実行できます。1ターンに1回しか命令を出せないコマンドもあります。

最終目標とゲームオーバー

次の3つの条件を同時に満たした時、プレイヤーは目標を達したことになり、ゲームは終了します。
①全22都市を自社航路でつないである。
②年間利益と資金が黒字である。
③プレイをしているゲームレベルの目標乗客数を1年間で輸送したとき。各レベルでの目標乗客数は次の通りです。

ゲームレベル1	：250万人
2	：300万人
3	：350万人
4	：400万人
5	：450万人

次のような時、プレイヤーは敗北したことになり、ゲームは終了します。

1．会社の経営状態が悪く、資金がマイナスのまま4ターン過ぎたとき。

2．ゲーム開始後128ターン（32年）を経過したとき。

シナリオ

2つのシナリオがあり、どちらでも世界各国の22都市のどこにでもプレイヤーの会社の所在地を選ぶことができます。シナリオ、レベル、本社都市により、ゲーム開始時に与えられる資金や保有機などの条件が異なります。

シナリオ1	1963～1995
シナリオ2	1983～2015

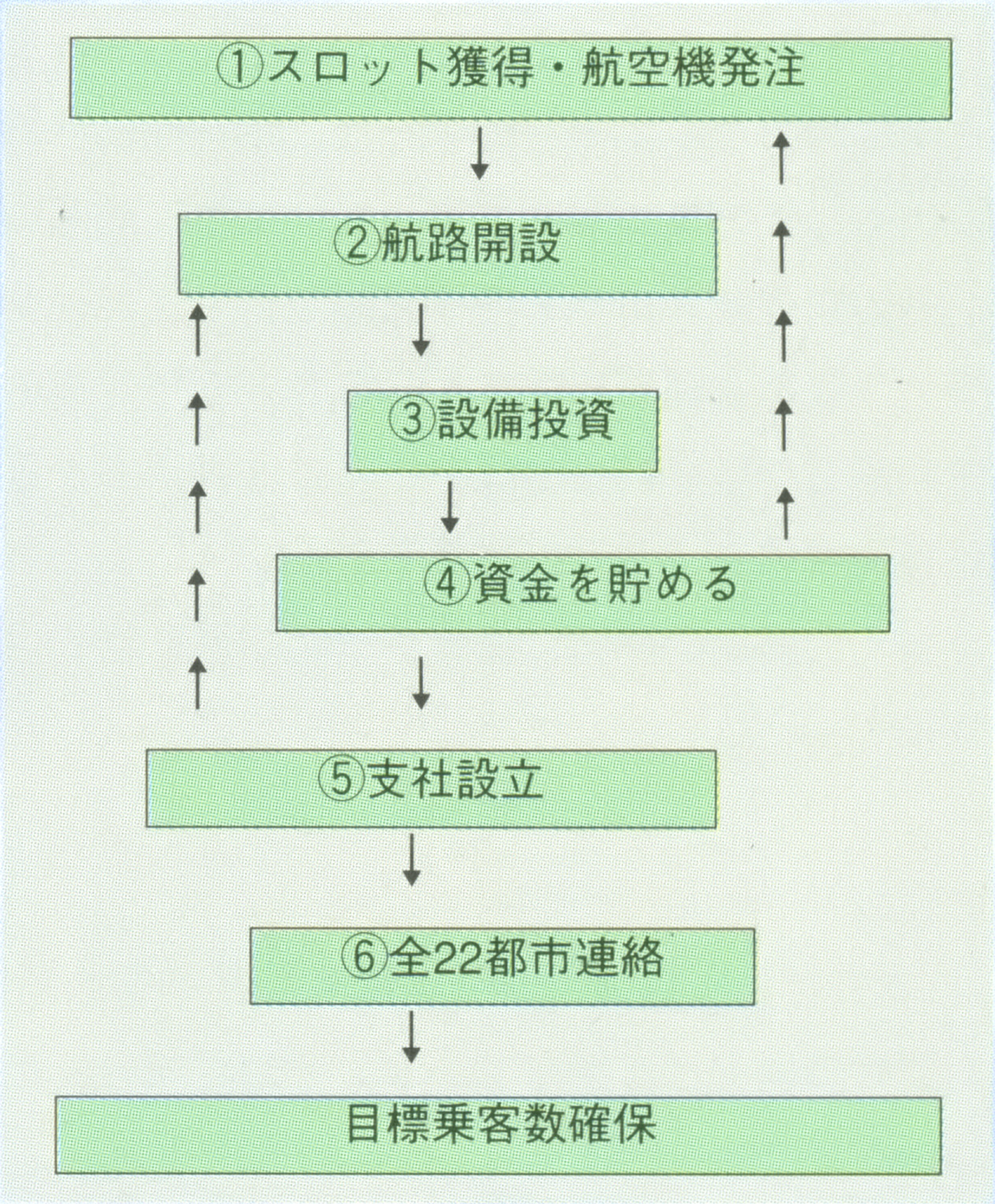
都市について

1都市に1つの空港が隣接しています。都市は、空港から空港使用料などの収入を得て発展します。航路数が多いほど、空港からの収入も多くなります。都市の発展にはいくつかのタイプがあり、発展の仕方が異なります。（→P37）

社長の条件　その１
Ⅳ．業界の流れをつかめ

航空機がなければ、航路を引くことはできません。航空機を発注していなければ、新しい航空機を手にいれることはできません。このように、物事には順序があります。無駄（むだ）な時間を使うことなく世界を制覇（せいは）するため、まずはゲームの流れをつかみましょう。

ゲームの流れ



①スロット獲得・航空機発注

新しい航路を引く場合、空港と交渉して使用許可を得なければなりません。また、2都市間をノンストップで飛行できる航空機も必要です。

空港との交渉により、空港使用が許可されるとスロットが与えられます。スロットとは、1週間の最大運行数のことで、数が多いほど多くの便を飛ばすことができます。

空港側が提示する最大数以内で、交渉申込時に要求数を決めます。スロット獲得交渉に必要な期間は、その空港に隣接する都市と自社との関係によって異なり、1～6ターンかかります。また、交渉のための費用は毎ターンかかります。

また、航空機の手配も早めに行いたいものです。航空機は注文から納品まで通常1ターンかかりますが、メーカー側のストライキなどによって遅れることもあります。

ゲーム開始時、プレイヤーの会社は、本社都市と近くの都市にいくつかのスロットを持っています。航路の拡大には、他の空港とスロット獲得交渉を行うことが必要です。最大3都市と同時に交渉を行うことができるので、航路を新設したい2都市で同時に交渉を進めるなど、できるだけ無駄のないようにしましょう。

また、多くの航路の開拓に備え、早めに航空機を注文しておきましょう。

②航路開設

航路は、本支社のない都市からは引くことができません。ゲーム開始時は支社を持っていないので、本社都市からの開設になります。

近距離の航路は、長距離航路に比べ、燃料費が割高になりがちなので、はじめのうちは、長距離で需要(じゅよう)が多そうな大型都市間に航路を引きましょう。都市レベルの高い都市ほど人口も、航空需要も多いものです。ただし、大都市ほど航路の開設にかかる費用は大きくなります。
航路を拡大していくには、多くの資金が必要です。大都市での航路開設は、元手もかかりますが、それによって得られる利益も大きいため、最初は特に大都市間航路が望ましいのです。

③設備投資
会社には、航空機の整備や、広告宣伝、社員教育などを行う設備が必要です。プレイヤーは予算を設定し、各設備に投資を行います。各設備の充実度は、100を最高とした%評価です。ゲーム開始時は、投資方法は通常投資に設定されています。



投資を全く行わないと、航空機は整備もされず、知名度は上がらず、しかもサービスは悪くなる一方です。そんな会社の航空機には誰も乗りたがらないでしょう。
必要以上に投資を行う必要はありませんが、設備費、広告宣伝費、サービス費の過度の節約はしない方が良いようです。

④資金を貯める
資金が残っていれば、すぐに次の航路開設準備にとりかかりたいところですが、資金が心細いようなら、次の航路を引くための下準備として、都市のデータを調べたり、他社の様子を探るなどして、資金が十分になるまで待つことです。新設した航路が赤字になった場合は、運行本数や航空機、運賃を変えるなどの工夫をしてみましょう。



⑤支社設立

本社都市からの航路数が多くなってきたら、支社の設立を検討しましょう。都市規模が大きいほど、設立や維持にかかる費用は大きくなりますが、支社のあるメリットも大きくなります。

航路数が多くなると、他社と同一路線で競合する場合があります。同じ運賃でも、サービス力、ブランド力で劣っていると他社に乗客を奪(うば)われてしまいます。こまめに他社の設備や航路の状況をチェックしておきましょう。

⑥全22都市連絡

全都市をつなぐネットワークが完成したら、残る目標は1年間の輸送人員達成です。設備面で他社に劣っていないか、無駄な経費が生じていないかなどを確認してください。

社長の条件　その2

V.時には剛胆に、時には慎重に

コマンドについて

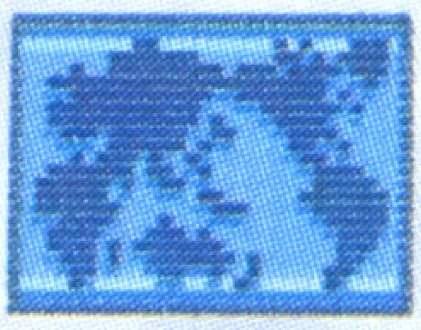
メインコマンドを選ぶと、サブコマンド画面に切り替わります。★はそのコマンドを実行するために必要な要素です。（コマンド一覧表→P51）

太字はメインコマンド、【】はそのサブコマンドを表します。コマンドは十ボタンで選ぶことができます。決定はAボタン、キャンセルはBボタンで行います。



❶航路　❷交渉　❸売買　❹投資

❺キャンペーン　❻経営　❼会議　❽パス



❶　航路コマンド

航路の開設と閉鎖、設定変更を行います。開設を予定し

ている航路の発都市（開設後に第１便が飛び立つ都市）か着都市（到着する都市）のどちらかに、本支社がない場合は開設できません。

【航路開設】　★現金・スロット・航空機

本支社のある都市と他の都市間に航路を引きます。その前に、交渉コマンドの【獲得交渉】で２都市のスロットを獲得しておかなければなりません。もちろん、開設費用と航空機も必要です。

発都市、着都市を選択すると、２都市間の距離が表示されます。開設するかどうかの確認の後、航空機の種類と機数、運行本数、運賃（＄換算）の順に設定すると航路は開設されます。運賃は、表示される標準料金の上下50％以内で金額を入力します。資金が不足していたり、２都市間をノンストップで飛行できる航空機を持っていないと航路の開設はできません。

【設定変更】

開設済みの航路で、設定した配置機種、機数、運行本数、運賃の変更を行います。費用はかかりません。一部の設定のみを変えることができます。

【航路閉鎖】

航路を閉鎖します。その航路のみで本社とつながっている支社、その先の航路も閉鎖されます。



❷　交渉コマンド

幹部社員に空港の使用認可を申請するよう交渉を命じます。交渉が成立し、認可が降りるとスロットが与えら

れます。スロットは使っていなくても、権利を持っているだけで費用がかかります。使用しないスロットは、副社長の交渉により返却することもできます。未使用スロットがない空港には航路は開設できません。
スロット獲得交渉には最大６ターンかかり、都市の大きさ、要求しているスロットの数、本支社の有無などによって期間が異なります。交渉費は都市によって異なり、交渉が終了するまで毎ターン引き落とされます。



❶幹部社員　❷副社長

【獲得交渉】　★幹部社員

空港のスロットを取得させます。獲得交渉は幹部社員３人が行います。複数の交渉員に１つの空港と同時に交渉させると、交渉が短期間で成功することがあります。交渉中の社員に別の空港と交渉させたい場合、交渉を中断させなければなりませんが、中断した時点から再交渉を行うことはできません。獲得交渉には１～６ターンかかります。交渉期間は都市の規模や要求しているスロット数などによって異なります。

時には剛胆に、時には慎重に

スロット数は、その空港での一週間の最大運行本数になります。会社は空港に対し、スロット数分の使用料を毎ターン支払います。一度の交渉で取得できるスロットの数は、各空港の持つ限度数により異なります。空きスロットのない空港とは交渉できません。

【返還交渉】　★副社長

一度得たスロットのうち、不要な分を空港に返還（へんかん）します。副社長にのみ命じることができます。１ターンで何回でも交渉できます。費用はかかりません。

❸　売買コマンド

航空機の売買を行います。販売メーカーは全部で４社、買入れメーカーは１社あります。シナリオによって登場していないメーカーがあります。



【航空機購入】　★資金

航空機を購入します。発注してから納品されるまで通常１ターンかかりますが、メーカー側の事情により遅れる

時には剛胆に、時には慎重に

場合があります。発注は１ターンにつき５機種まで行うことができます。
コマンド実行後、資金から代金を支払います。同じ会社の航空機を多く持っていると、１機当たりの価格が安くなることがあります。

【航空機売却】　★航空機
不要な航空機を売却します。売却後、代金が振り込まれます。売却額は時により異なります。

④　投資コマンド

整備、宣伝、教育の各設備の予算を決定します。各設備の充実度は％で表示されます。最大値は100です。



❶投資効果予測　❷ＡＶＲマーク

グラフ上のＡＶＲマークは、各能力の４社平均値を表します。また、グラフ上の▲は、次のターンがくるまでにどのくらいの投資効果を生むかを予測したものです。投資の種類額によって移動します。

時には剛胆に、時には慎重に

投資方法は、最大投資、通常投資、現状維持、資金捻出、打ち切りの５タイプから選んで設定します。

最大投資…能力値を最大限に高めるように設定。

通常投資…能力値をややアップさせるように設定。

現状維持…現状より能力値が落ちないように設定。

資金捻出…能力値のダウンは覚悟の上、予算を抑える。

打ち切り…投資を打ち切る。

【整備】

航空機整備にかける費用です。整備工場の設備費用、整備士の人件費などが含まれます。整備力が低いと故障が発生しやすくなります。

【宣伝広告】

ＴＶや新聞などの広告費です。広告により、ブランド力が上がります。乗客に安心感を与え、乗客数が上がります。

【サービス】

スチュワーデスなど社員の教育費です。機内外のサービス力を高めます。講師の人件費などが含まれています。乗客の印象が良くなり、乗客数が上がります。



❺ キャンペーンコマンド

キャンペーンを行い、乗客数の増加をはかります。１ターンにつき１回のみ実行できます。キャンペーンは失敗することもあります。成功すると、その効果は４ターン続き、その間は他のキャンペーンを行うことができません。メイン画面上の旗の数は、キャンペーン効果の残り

ターン数です。

【エアラインキャンペーン】　★航路、現金

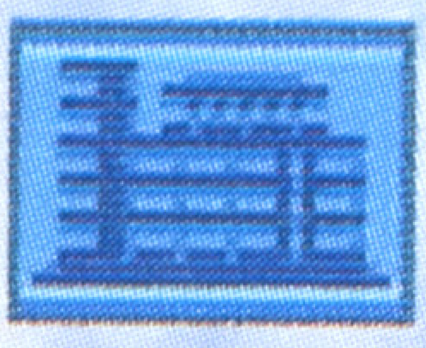
自社のもつ航路で、搭乗記念サービスとしてプレゼントを贈呈するなどの特別キャンペーンを行います。成功すると、自社の航路の乗客を増やし、他社の乗客を減らすことができます。２航路まで実行できます。

【ツアーキャンペーン】　★ホテル、現金

自社ホテルを使った大々的なキャンペーンを行い、その都市への観光ブームを起こします。成功すると、その都市につながる航路の需要が上がります。ただし、効果は他社の航路へも及びます。ホテルを持っている場合のみ実行できます。

【ネットワークキャンペーン】　★航路、現金

航路ネットワークの便利さを宣伝するキャンペーンです。15本以上の航路を持っており場合のみ実行することができます。成功すると、自社のすべての航路で乗客が増えます。



⑥ 経営コマンド

支社の開設と閉鎖、ホテルの建設と売却、ＣＴ（チャーター便）会社の買収を行います。支社やホテルがある都市では、スロット獲得交渉が優遇されます。

【支社】

１．開設 ★航路・現金

本社と航路で直接ないし間接的につながっている都市に、支社を開設します。支社ビルの建設には、１ターン

時には剛胆に、時には慎重に

かかります。支社は１度に１つしか開設することはできません。支社を開設すると、その都市から航路を引くことができます。現金が不足していると、支社の開設はできません。

２．閉鎖

支社を閉鎖します。支社を閉鎖すると、支社ビル売却費が得られます。その支社を起点とするすべての航路や支社を失います。

【ホテル】　★航路・現金

１．建設

本社と航路でつながっている都市にホテルを建設します。発注してから竣工（しゅんこう）まで２ターンかかります。ホテルの建築中には、新しいホテルを建てることはできません。最大10軒のホテルを持つことができます。

ホテルにはランクがあります。ランクは★印で表され、★の数が多いほど高級なホテルを意味します。

ホテルがある都市では、キャンペーンコマンドのツアーキャンペーンを行うことができます。また、ホテルが黒字の場合、収入が増えます。

２．売却

ホテルを売却します。売却費が得られます。

【ＣＴ会社】　★現金

ＣＴ会社とは、数都市をつなぐ小さなチャーター便会社です。いくつかの航空機を持ち、スロットを確保(かくほ)して営業しています。



1．株購入　★現金

ＣＴ会社の株式を購入します。ＣＴ会社は、全株式にあたる10,000株を売り出しています。

売り出している株数であれば、何株でも購入することができます。株の値段は、会社ごとに異なります。株価は常に変動しています。株が売り出されていないとき、また現金が足りない場合は、購入できません。

2．株売却　★株

ＣＴ会社の株があれば、その株を売ることができます。

買値よりも売値の方が高いと、利益が得られます。

3．買収　★51%以上の株

１つのＣＴ会社の株を51%以上所有し、ＣＴ会社の本社都市に航路がつながれている場合、その会社を買収することができます。買収すると、その会社を吸収合併(がっぺい)し

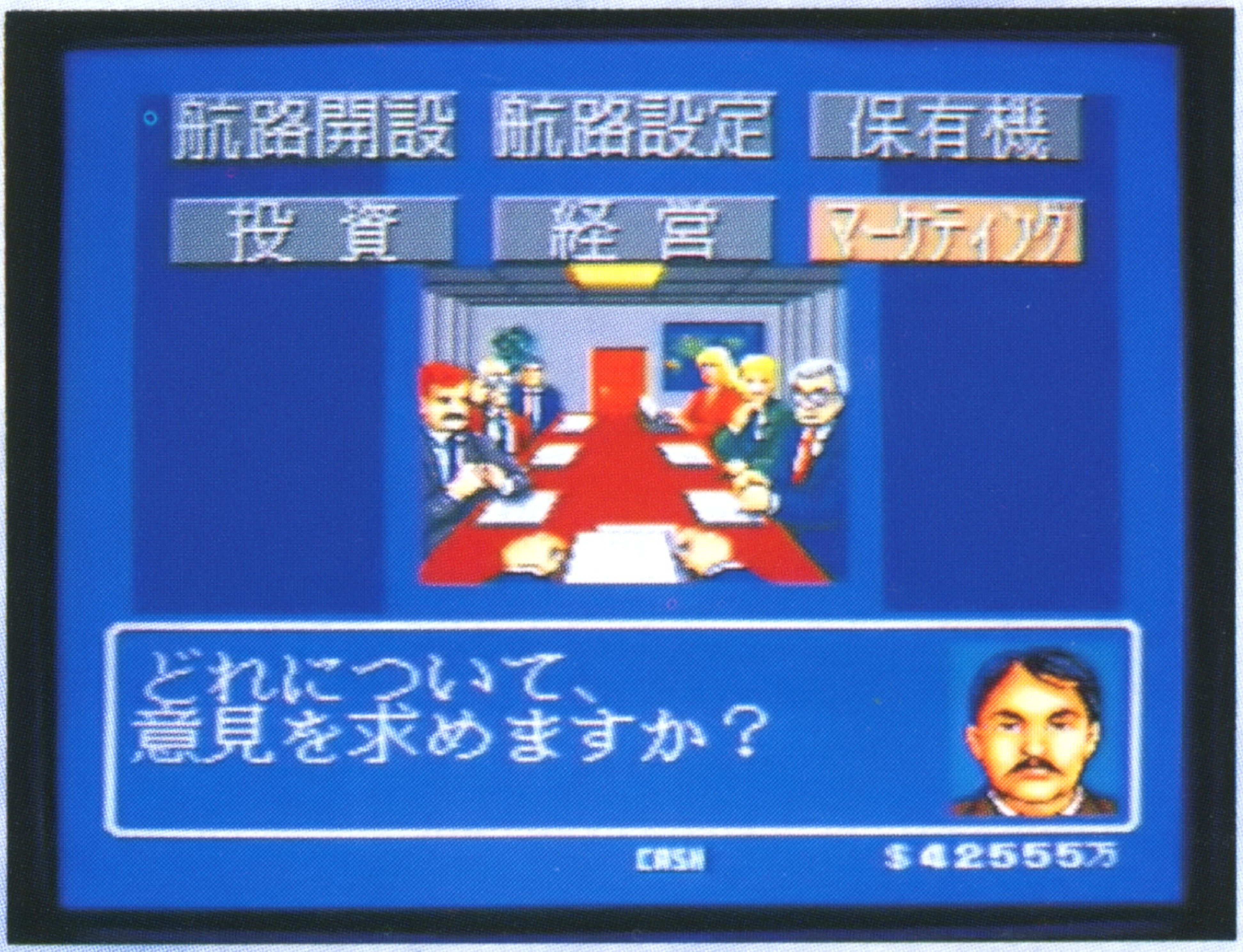
時には剛胆に、時には慎重に

ます。自社の航路と航空機が増え、その航路は自社で開設した航路と同じ扱いになります。



❼ 会議コマンド

副社長を含む４人の幹部社員を集め、航路・収支・経営状態などについての意見を聞きます。



【航路開設】
未使用スロットが多い都市や、需要を見込めそうな都市など、新たに航路を開設したらよいと思われる都市を示します。

【航路設定】
全航路と個別航路の設定状況について、幹部が意見を述べます。

【保有機】
増やした方がよい保有機などを提案します。

【投資】
各設備力について報告します。

時には剛胆に、時には慎重に

【経営】

資産として所持しているホテルについて報告します。

【マーケティング】

乗客が求めているものについての調査を報告します。



❽　パスコマンド

そのターンを終了します。



社長の条件　その３

Ⅵ.常に情報人であれ

業績アップを目指すとき、社会情勢の他に気になるのは、他社の動向。この章では、さまざまなデータの見方について説明します。

（データ一覧→P53）

データの種類

データには、メイン画面から得られる簡易データ、各社についてメイン画面から得られる情報よりも詳しい情報を知ることができる企業データ、都市ごとの情報を見る都市データ、そのターンの各社の成績を見る四半期結果報告、１年間での業績上位３社を報告する年間結果報告の５種類があります。

◆簡易データについて

メイン画面の表示中にセレクトボタンを押すと、他社の簡易データを見ることができます。



❶社名　❷設備　❸売上・経費グラフ

❶社名

社名の地の色が会社カラーです。都市の情報を見るとき、各社は色別に表示されます。

❷設備

整備力、ブランド度、サービス度の充実度です。

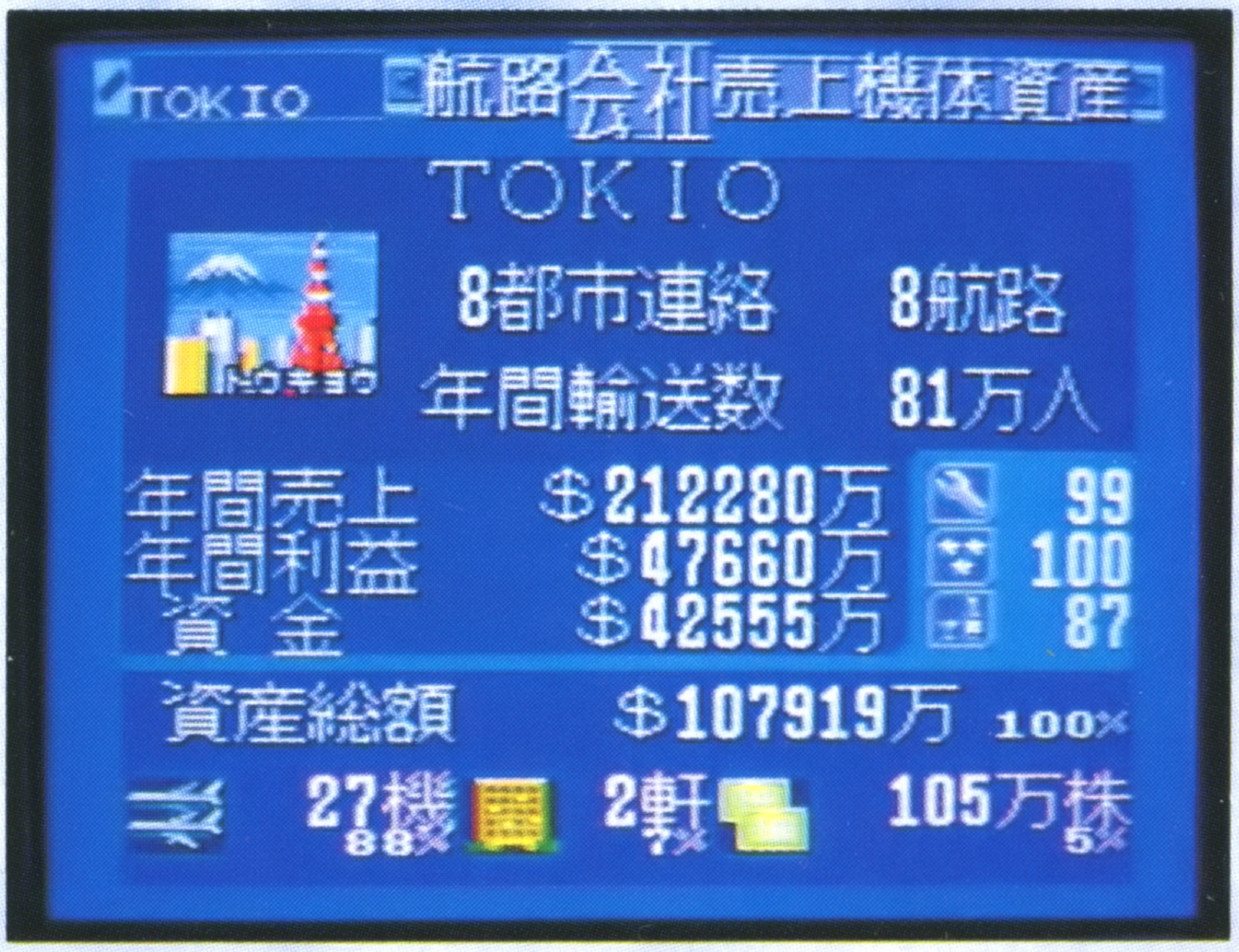
❸売上・経費グラフ

前ターンの売上・経費額をグラフ化したものです。上が売上、下が経費を表します。上下を比較して、上のグラフの方が長ければ黒字であることを意味します。

◆企業データについて

企業データはメイン画面で通常表示されているもの以外に、航路や売上、機体など個々のデータを見ることができます。これらのデータは、メイン画面上でＹボタンを

２回押すか、マップ上でＹボタンを１回押すと表れます。自社の企業データの表示中にセレクトボタンを押すと、他社の企業データを見ることができます。



【航路】

航路ごとに使用されている機体、機数、運行本数、運賃、売上を表示します。

【会社】

４月から累積（るいせき）された売上、設備力、資産を一覧で表示します。４月には過去１年間の累計を示します。

【売上】

前ターンの売上、利益、経費とその内訳を表示します。

【機体】

発注中の機体を含む総保有機の種類と、発売年などのなどデータを表示します。

【資産】

ＣＴ会社の株式保有状況と所有ホテルについて表示します。

◆都市データについて

メイン画面表示中に、Yボタンを1回押すと、カーソルが地図の中に移り、都市を選択できるようになります。カーソルを合わせ、Aボタンを2回押すと、その都市についての詳しい情報が表示されます。都市データは3画面あり、Bボタン以外のボタンを押すことにより交互に切り替わります。Bボタンを押すとメイン画面に戻ります。



都市の発展状況、人口、経済力、観光地、支社とホテルの所有状況、その都市での運行本数、所有スロット数、乗客数を3画面で表示します。
経済力はビジネス都市としての価値を、観光地は観光都市としての価値をS～Dで表します。ランクはSが最高を表し、以下A、B、C、Dと下がっていきます。
支社とホテルは、完成済み・建設中の別に示します。
都市は、スロット使用料と航路開設費を資金にして発展します。発展の方法は4タイプあり、それぞれ発展の仕方が異なります。

ビジネスタイプ：交通網の整備など、優れたビジネス環境をつくることを目標とします。
リゾートタイプ：リゾート地として観光客の増加を目標にします。
ミリオンタイプ：ある程度成長した都市が、さらに巨大都市としての発展することを目標にします。
バランスタイプ：リゾート地としての魅力を保ちつつ、商業都市としての発展を目標とします。

◆ターン末の各社のデータについて

各ターンの終わりに、4社の売上について報告があります。四半期結果報告は、そのターンの売上、経費、利益、乗客数を4社一覧の形で表示します。
毎年3月には、1年間の各社の成績をベスト3まで発表する年間結果報告も行われます。

1．四半期結果報告
・売上
総売上を緑色の線で表します。航路収入のほか、ホテルからの収益も含まれます。
・経費
航空機の燃料費や、スチュワーデスの人件費などすべての経費の合計を、赤色の線で表します。
・利益
売上から経費を引いた額をピンク色の線で表します。利益がマイナス額の場合は表示されません。
・人数
その会社のすべての航路でターン中に輸送した総人員数

常に情報人であれ

を表示します。人のマーク１つあたりの人数は、その都度、輸送人員トップの会社を基準にして決まります。

２．年間結果報告

前４ターンでの売上、乗客数、利益の各上位３社名とその状態を表示します。



社長の条件　その４
Ⅶ. 深刻な事態こそ対処は迅速に

『エアーマネジメント』の世界では、現実の世界と同様に予測できないことが数多く発生します。ここでは、数々のイベントの数々について説明します。

イベントについて

時期に関係なく、次のようなイベントが発生します。イベントは一部の地域のみに関係するものと、全世界に影響を及ぼすものがあります。（イベント一覧→Ｐ54）



◆戦争

戦争が勃発します。世界的に燃料費が上がり、戦争に関係する都市のデータが下がります。その都市への乗客数が激減するほか、各航路の乗客数が減少します。

◆内乱

国内で政変が起こります。その都市のデータが下がり、航路の需要が減ります。

◆国家独立

植民国が独立します。独立した都市のデータが上がります。

◆都市観光旅行ブーム

ある都市への旅行ブームが起こることがあります。その都市への航路需要が上がります。



◆旅行ブーム

ある都市で、他の都市への旅行ブームが起こります。その都市からの航路の需要が増えます。

◆万国博覧会

国をあげての大きな祭りが開催(かいさい)されます。開催地の都市のデータが上がり、その都市への航路需要が増えます。

◆オリンピック開催

４年に一度、ある都市でオリンピックが開催されます。その都市への需要が増えます。

◆従業員ストライキ

従業員が待遇改善（たいぐうかいぜん）を要求し、ストライキを起こします。会社データが下がります。

◆メーカーストライキ

航空機メーカーの従業員がストライキを起こします。航空機の納品が１ターン遅れます。

◆地震

地震が発生します。発生した都市のデータが下がり、航路需要が減ります。

◆悪天候

台風、強風などの発生により、乗客数に影響します。破壊的な強風を巻き起こすダウンバーストが発生した都市では、航空機が被害を受けます。

◆政治現象

国家統一、民主化など世界情勢が変化します。その都市のデータに影響を及ぼします。

◆故障、事故

整備が悪いため、事故や故障が起こります。会社のイメージが悪くなり、乗客が減少します。事故機は廃棄処分されます。

Ⅷ. 全22都市事情

『エアーマネジメント』に登場する全22都市の一面を紹介します。

◆ナイロビ（ケニア）
1964年にイギリスから独立したケニアの首都です。（シナリオ１では独立していません）

◆ラゴス（ナイジェリア）
ラゴスは、アフリカ第１の産油国ナイジェリアの首都であり、ギニア湾に面しています。

◆カイロ（エジプト）
ナイル川の三角州の頂点に属するカイロは、アフリカ大陸第１の都市です。高層ビルが立ち並ぶ市街地の周りでは、ピラミッドやスフィンクスなど古代文化の遺跡を目にすることができます。



◆シンガポール（シンガポール）

自由貿易基地として高い経済成長を続けるシンガポール。名はサンスクリット語で「獅子（しし）の都」を意味しています。気候にも恵まれており、観光地としても栄えています。

◆東京（日本）

大都市として飽くことなく発展を続けるトウキョウ。いまや、ニューヨークやロンドンと並ぶ経済都市です。東京コレクションなど、ファッションの世界でも認められつつあります。

◆デリー（インド）

かつてこの地に栄えたムガール帝国に、愛妃の死を悲しんでタージマハル廟（びょう）を建てたシャージャハン帝がいます。現地の人々は、彼にちなんでこの街を「シャージャハナバード」（シャージャハン帝の街）と呼んでいます。

◆シドニー（オーストラリア）

首都メルボルンを抜いてオーストラリア第１の都市規模を誇るシドニー。巨大な都市でありながら、のんびりと自然に親しむこともできる恵まれた土地です。

◆北京（中国）

中国では自転車がまさに足代わりとして使われています。明（みん）・清（しん）朝皇帝の宮城であった旧紫禁城（しきんじょう）城門前の広場では、毎朝、多くの人が自転車に乗って通勤する風景が目につきます。

◆テヘラン（イラン）

紀元前のアケメネス朝ペルシャ時代から栄えてきました。イスラム教の信者がほとんどで、市内には多くのモスクが見られます。



◆香港（イギリス領）

「百万ドルの夜景」で有名なビクトリアパークのほか、安い物品税に目を付けた買い物目当ての観光客が多く、街はいつも活気にあふれています。急速に近代化が進んだ街で、アジアＮＩＥＳの代表格でもあります。

◆メキシコシティ（メキシコ）

メキシコは古くはマヤ文明が繁栄(はんえい)しました。首都の正式名称は、国名と同じくメキシコ。区別が付きにくいため、アメリカで「シティ」をつけて呼ぶようになったということです。

◆バンクーバー（カナダ）

カナダで３番目に大きな規模を持つ都市バンクーバー。自然が多く残っている街です。都市独特の気ぜわしさはほとんど感じられません。市の中心地を少し離れると、木の上をリスが走り回っています。

◆ホノルル（ＵＳＡ）

一年中常夏のハワイは、観光客がたいへん多い地です。ビーチで肌を焼く人や、ダイバー、サーファーの姿が目立ちます。泳げない人でも、潜水艦(せんすいかん)に乗ったり、クルーズに参加するなどでハワイの海を十分に満喫することができます。

◆L.A.（USA）

アメリカでは「ＬＡ」と呼ばれています。映画の都ハリウッドやディズニーランドからも近く、温暖な気候にも恵まれたロサンゼルスには多くの観光客が訪れます。

◆N.Y.（USA）

「ビッグ・アップル」の愛称を持つ、アメリカ最大の都市ニューヨーク。明日のブロードウェイスターを目指し、多くの芸術家の卵たちが集まってきます。

◆モスクワ（ロシア）

ヴォルガ川に沿いにあるモスクワは、帝政時代につくられたクレムリン宮殿を中心とし、放射状に街が発達しています。

◆パリ（フランス）

「花の都」と呼ばれる華やかな都市パリ。文化・ファッションの中心地としても知られています。エッフェル塔や凱旋門のあたりは、一年を通して観光客が絶えることはありません。

◆ローマ（イタリア）

一年中温暖な気候に恵まれている古都ローマ。映画「ローマの休日」で有名になったスペイン広場は、いつも多くの観光客でいっぱいです。陽気なイタリア人は観光客に慣れているので、目があった人には気軽に声をかけてきます。

◆ロンドン（イギリス）

古い伝統を誇るイギリスの首都ロンドン。バッキンガム宮殿を守る衛兵の交代の儀式には、いつも多くの観光客がつめかけます。

◆リマ（ペルー）

ペルーは、1535年ピサロによって建てられました。インカ帝国の昔から栄えたこの地を、人々は「諸王の街」と呼びました。

◆ブエノスアイレス（アルゼンチン）

タンゴの国として有名な、アルゼンチンの首都ブエノスアイレスは、現地の言葉で「良い空気」という意味。天候に恵まれ、晴れ渡る日が多いことから、その名が付いたといわれています。

◆リオデジャネイロ（ブラジル）

「一月の川」という意味をもつリオデジャネイロ。2月には多くのブラジルの都市でカーニバルが行われますが、リオのそれは特に有名です。コパカバーナ、イパネマなど有名なビーチには、世界中から避暑客が集まってきます。



Ⅸ.航空機ミニガイド

今までに、さまざまな航空機がこの世に生まれてきました。ゲーム中に登場する機種のほとんどは、現実に毎日多くの乗客を運びつづけています。
ここでは、それら航空機について簡単に紹介します。

◆Ｂ７０７
この機体の誕生によって、本格的ジェット旅客機時代が到来（とうらい）したといわれています。中距離航路に活躍しました。

◆Ｂ７２７
ＴＳＦ（高揚力（ようりょく）装置）の搭載（とうさい）により、短距離での離着陸と高速運搬（うんぱん）が可能になった経済的な小型３発機です。

◆Ｂ７３７
Ｂ７２７のスモールブラザーとして開発されました。ＴＳＦを採用し、低燃費の小型機として好評です。

◆Ｂ７４７
「ジャンボ」といえば、Ｂ７４７を指すというくらい、この名称が定着している大型機です。

★Ｂ７４７－４００
愛称「ダッシュ400」。乗客数が多い長距離航路に向いているジャンボ機です。ＣＲＴ計器の採用により、パイロット２人による運行が実現されました。

◆Ｂ７６７
経済性を追求したセミワイド機。燃費がよく、長距離飛行が可能な中型機です。

◆ＤＣ８

若干Ｂ７０７に出遅れたものの、発売後は好調で国際線で活躍しました。３次元設計された主翼をもつ中長距離機です。

◆ＤＣ９

短中距離航路用に開発された小型機です。初登場以来、今までに1700機以上も生産されました。

◆ＤＣ１０

高温・高標高地での運行や、貨客の混載を可能にした機種などさまざまなタイプを持っています。多くの乗客を輸送できるワイドボディが魅力です。

◆ＭＤ１１

機体のいたるところに革新技術を適用した低燃費の３発機です。長距離飛行が可能です。

◆Ｌ１０１１

別名「トライスター」。ＤＣ１０と同じコンセプトで開発された高性能の大型機です。

◆Ｔｕ１５４

経済性、安全性を重視した小型機です。短中距離航路用に開発されました。

◆ＩＬ６２

西側の機体に対抗するべく登場した４発ジェット機です。長距離航路用として共産圏で活躍しています。西側のＶＣ１０にたいへんよく似ているといわれます。

◆ＩＬ８６

４発エンジン搭載のワイドボディ機です。エンジン性能がよくないため、短距離航路のみで使用が可能です。

◆ＩＬ９６

共産圏で開発された初の長距離国際線用ワイドボディ機です。燃費を向上させるウィングレットを装備しています。

◆Ａ３００

短中距離航路での経済的な大型輸送をコンセプトに開発された機体です。ワイドボディで初めて双発を採用しています。

◆Ａ３１０

中長距離航路での使用を目的に、Ａ３００を徹底的に重量軽減した機体です。Ｂ７６７のライバル機といわれています。

★Ａ３２０

操作性、重量、整備などで利点が多い完全ＦＢＷ操縦システムを、旅客機で初めて搭載しました。短中距離航路向きに開発された小型機です。

◆Ａ３３０

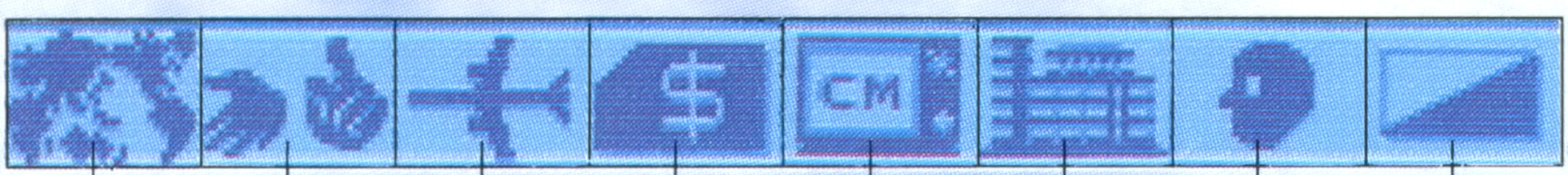
超長距離航路向きに開発中の新機種です。1992年中に初飛行が予定されています。

◆コンコルド

「より速く」を目標に作られた、音速を越える唯一の航空機です。初飛行から就航（しゅうこう）まで７年間の歳月をかけ、実用化されました。



コマンド一覧



❶航路コマンド

航路開設	航路を引く
設定変更	航路の設定を変える
航路閉鎖	航路を閉鎖する

❷交渉コマンド

獲得交渉	空港とスロットの獲得交渉をする
返還交渉	空港にスロットを返却する

❸売買コマンド

購入	航空機を購入する
売却	航空機を売却する

❹投資コマンド

整備費	整備設備の予算を決める
広告宣伝費	広告予算を決める
サービス費	サービスにかける予算を決める

❺キャンペーンコマンド

エアラインキャンペーン	ある航路の需要を上げる
ツアーキャンペーン	都市の観光ブームを作る
ネットワークキャンペーン	航路の利便性をアピールする

❻経営コマンド

支社	建設	連絡している都市に支社を建てる
	閉鎖	支社ビルを売却する
ホテル	建設	連絡都市にホテルを建てる
	閉鎖	ホテルを売却する
ＣＴ会社	株購入	株を購入する
	株売却	所有株を売却する
	買収	51%以上の株がある会社の買収

❼会議コマンド

航路開設	新航路を引く場所について意見を聞く
航路設定	航路の設定について意見を聞く
保有機	保有航空機についての意見を聞く
投資	設備能力について意見を聞く
経営	資産について意見を聞く
マーケティング	乗客のニーズについて意見を聞く

❽パスコマンド

ターンを終了する	

データ一覧

◆簡易データ

社名とカラー	会社名と会社カラー
設備	整備、宣伝広告、サービスの充実度
売上・経費グラフ	前ターンの売上と経費

◆企業データ

航路	航路ごとのデータ
会社	前ターンまで１年間の売上
売上	前ターンの売上・経費の内訳
機体	発注分を含む総保有機のデータ
資産	ホテル、株を持っているＣＴ会社について

◆都市データ

人口	都市人口
経済力	経済発展度をＳ～Ｄで表示
観光地	観光度をＳ～Ｄで表示
支社	支社の有無
ホテル	ホテルの有無
便数	使用されている本数
スロット数	所有スロットの総本数
乗客数	その都市からの乗客数

◆ターン末の報告

四半期結果報告	売上	総売上高
	利益	総利益
	経費	総経費
	人数	総乗客数
年間結果報告	売上・乗客数・利益の各ベスト3	

イベント一覧

都市観光旅行ブーム	都市魅力ｕｐ、需要ｕｐ
旅行ブーム	特定航路の需要ｕｐ
万国博覧会	都市データｕｐ、需要ｕｐ
オリンピック開催	特定航路需要ｕｐ
戦争	都市データｄｏｗｎ、乗客数ｄｏｗｎ
内乱	都市データｄｏｗｎ
国家独立	都市データｕｐ
従業員ストライキ	会社データｄｏｗｎ
メーカーストライキ	航空機納品遅れ
地震	都市データｄｏｗｎ、需要ｄｏｗｎ
悪天候	乗客数、航空機に影響
政治現象	都市データに影響
故障、事故	会社データｄｏｗｎ



索引


ANA




MERCEDES-BENZ
CAFFE' GRANDE ITALIA


BERNINI
PHILIPS
LAMPADE RADIO TV



◆写真提供
全日空
エジプト大使館
ブラジル大使館
香港観光協会

◆参考文献
『航空機ミニガイド』作成にあたり、次の図書を参考にさせていただきました。

『世界のエアラインと旅客機年鑑』
イカロス出版



KOEI

株式会社 光栄アド
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3